Мышиная Стража™

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя:

Возраст:

Дом:

Цвет шерстки:

Ранг:

Цвет плаща:

Родители:

Мастер-ремесленник:

Наставник-страж:

Друг:

Враг:

Убеждение:

Если ваш персонаж действует в соответствии со своим Убеждением, получите 1 балл судьбы.

Цель:

Достигнув Цели персонажа, получите 1 балл личности.

Инстинкт:

Если персонаж действовал в соответствии со своим Инстинктом, получите 1 балл судьбы.

Знакомства:

Снаряжение:

Черты

НАЗВАНИЕ ЧЕРТЫ	УРОВЕНЬ ЧЕРТЫ	ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЛЯ ПОМОЩИ	ПРОВЕРОЧНЫЕ БАЛЛЫ
	1 ○ +1К 2 ○ +1К 3 ○ +1у	○ – Использовано в эту сессию. ○ ○ Использовано в эту сессию. – – Можно использовать при каждом броске.	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ – – – –
	1 ○ +1К 2 ○ +1К 3 ○ +1у	○ – Использовано в эту сессию. ○ ○ Использовано в эту сессию. – – Можно использовать при каждом броске.	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ – – – –
	1 ○ +1К 2 ○ +1К 3 ○ +1у	○ – Использовано в эту сессию. ○ ○ Использовано в эту сессию. – – Можно использовать при каждом броске.	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ – – – –
	1 ○ +1К 2 ○ +1К 3 ○ +1у	○ – Использовано в эту сессию. ○ ○ Использовано в эту сессию. – – Можно использовать при каждом броске.	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ – – – –
	1 ○ +1К 2 ○ +1К 3 ○ +1у	○ – Использовано в эту сессию. ○ ○ Использовано в эту сессию. – – Можно использовать при каждом броске.	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ – – – –

Раскрась своего стража

ОТНОШЕНИЯ

Родители: В родном городе родители помогут избавиться от *состояний «Голодный/Испытывающий жажду»* или *«Усталый»*, а также снабдят нужными инструментами и припасами.

Мастер: В Локхэйвене мастер-ремесленник, у которого персонаж был подмастерьем, окажет помощь и снабдит припасами своего ремесла.

Наставник: Если персонаж встретит своего наставника-стража, тот поможет, только если персонажу или самим Территориям грозит серьёзная опасность.

Друг: Если персонаж встретит друга, тот поможет при *проверках навыков*, которыми сам владеет.

Враг: Враг персонажа будет стараться мешать ему при каждой возможности.

Получение проверочных баллов

- ***1 балл*** за проведение *обычной* или *встречной проверки* со *штрафом* -1К.
- ***2 балла*** в случае, если *разрешите ничью* в пользу противника.
- ***2 балла*** в случае, если при *встречной проверке* дадите противнику *бонус* +2К.

Использование проверочных баллов

- ***1 балл:*** *проверка* в *Ход игрока*.
- ***2 балла:*** *восстановление* от *состояния* в *Ход ведущего*.
- ***3 балла:*** *прокачка черты* на 1 *игровую сессию*.
- ***2/4 балла:*** повторное использование черты.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ДЕЙСТВИЙ В КОНФЛИКТЕ

	А	З	Ф	М
А	О	В	О	В
З	В	О	–	В
Ф	–	О	В	О
М	В	В	О	О

О = Обычная проверка

В = Встречная проверка

– = *Особый результат*

Диспозиция

Способности

способности	рейтинг	шкала развития
ПРИРОДА (МЫШЬ)	/	П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ВОЛЯ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ЗДОРОВЬЕ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
РЕСУРСЫ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
СВЯЗИ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СПОСОБНОСТИ «ПРИРОДА»

- Природные особенности мышей: Бегство, Лазание, Скрытность и Поиск припасов.
- При таких действиях проводится *проверка способности «Природа»*.
- Если совершаемое действие не противоречит *природным особенностям*, при *проверке* вместо *навыка* можно использовать *способность «Природа»*.
- Если совершаемое действие противоречит *природным особенностям*, при *проверке* вместо любой *способности* или *навыка* можно также использовать *способность «Природа»*. При этом, если вы *не пройдёте проверку*, *рейтинг способности «Природа»* вашего персонажа будет *урезан* на *степень неудачи*.
- «Привлечь *природу*»: за 1 *балл личности* можно добавить *рейтинг способности «Природа»* персонажа к *рейтингу* любой другой *проверяемой способности* или *проверяемого навыка*.

Знания

Р = Разобрался

Д = Догадался

	П	Н	Р	Д		П	Н	Р	Д
	П	Н	Р	Д		П	Н	Р	Д

Навыки

навык	рейтинг	шкала развития
БОЕЦ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ЛЕКАРЬ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ОХОТНИК		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ИНСТРУКТОР		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
СЛЕДОПЫТ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
РАЗВЕДЧИК		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
СЕЦИАЛИСТ ПО ВЫЖИВАНИЮ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
НАБЛЮДАТЕЛЬ ЗА ПОГОДОЙ		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○

навык	рейтинг	шкала развития
ОРАТОР		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
МАНИПУЛЯТОР		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
ПЕРЕГОВОРЩИК		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○
		П: ○○○○○○ Н: ○○○○○

П = *Пройти проверку* (удачная *проверка*). Н = *Не пройти проверку* (неудачная *проверка*).

Развитие и повышение: Когда на *шкалу развития способности* или *навыка* в ряд «П» будет внесено количество отметок, равное *текущему рейтингу способности* или *навыка*, а в ряд «Н» на одну отметку меньше, *рейтинг* повышается на 1.

Изучение нового навыка: Чтобы выучить *навык*, используйте правило *«Новичкам везёт»*. Любой результат *проверки* отмечайте на *шкале развития* изучаемого *навыка*. Когда количество отметок станет равно *максимальному рейтингу способности «Природа»* персонажа, он получает *изучаемый* навык с *рейтингом* 2.

НАГРАДЫ

Баллы судьбы	Баллы личности
Потратив 1 балл судьбы, бросьте столько дополнительных кубиков, сколько у вас выпало топоров (⚒) при предыдущем броске.	*За 1 балл личности добавьте себе 1 кубик при броске или используйте правило «Привлечь природу».*

ЦЕЛЬ КОНФЛИКТА

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИСПОЗИЦИИ

Тип конфликта	Проверяемый навык	Основа диспозиции
Война	Военный	Воля
Переговоры	Торгаш	Воля
Погоня	Разведчик	Здоровье или Природа
Путешествие	Следопыт	Здоровье
Речь	Оратор	Воля
Спор	Переговорщик	Воля
Схватка	Боец	Здоровье или Природа
Схватка со зверем	Боец или Охотник	Здоровье или Природа



СТАРТОВАЯ ДИСПОЗИЦИЯ

Для определения *стартовой диспозиции в конфликте* проведите *проверку* подходящего навыка из таблицы «Типы конфликтов». Затем прибавьте полученное значение к рейтингу основы *диспозиции*. Из получившегося числа вычтите штрафы за имеющиеся у членов команды состояния (штрафы за повторяющиеся состояния применяется только один раз). Не забудьте прибавить *бонусы* или вычесть штрафы за *снаряжение* и *оружие* (например, за броню).

ПРОЦЕДУРА КОНФЛИКТА

- Выберите *тип конфликта*.
- Определите *участников* и разбейте их на *команды*.
- Поставьте *цели конфликта*. Запишите их на этом *бланке*.
- Определите *стартовую диспозицию* с помощью броска.
- Уточните, есть ли у членов команды *состояния*. Измените *диспозицию* с учётом этих *состояний*.
- Взакрытую от противника выберете три *действия*. Ведущий выбирает первым.
- Откройте первое *действие*. Ведущий открывает первым. Обратитесь к таблице «Взаимодействие действий», чтобы понять, как *взаимодействуют действия*.
- Проведите *обычную* или *встречную* проверку. Добавьте *бонусы* за *снаряжение* и *оружие*. По результатом совершения каждого *действия* измените *диспозицию* сторон. Если *диспозиция* одной из сторон снизилась до 0, остановите *конфликт*.
- Совершая 2 и 3 *действия*, *откройте* их и проведите *проверки* по правилам, указанным выше.
- После завершения третьего *действия* команды с *диспозицией 1* и выше взакрытую выбирают три новых *действия*. Процесс повторяется до тех пор, пока *диспозиция* всех команд на стороне игроков или на стороне ведущего не снизится до 0.
- Когда *диспозиция* одной из *сторон* снизится до 0, остановите *конфликт* и выберите *компромисс*, исходя из того, какой урон получила *диспозиция* команды победителя.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Действия выбираются в тайне от противника по три, затем раскрываются по одному.

Атака

Сложность обычной проверки равна 0.
Использовав *Атаку*, можно снизить *диспозицию* противника на вашу *степень успеха*.

Защита

Сложность обычной проверки равна 3.
Использовав *Защиту*, вы можете прибавить вашу *степень успеха* к своей *диспозиции*. При этом ваша *диспозиция* не может стать выше вашей *стартовой диспозиции. Если Защита* использована против *Финта* - это приводит к особому результату (тот, кто использовал *Защиту* не проводит *проверку*).

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ В РАЗНЫХ ТИПАХ КОНФЛИКТА

ДЕЙСТВИЯ / ТИПЫ КОНФЛИКТА

	Атака	Защита	Финт	Манёвр
Война	Военный	*См. описание*	*См. описание*	Военный
Переговоры	Торгаш	Торгаш	Манипулятор	Манипулятор
Погоня	Разведчик	Следопыт	Следопыт	Разведчик
Путешествие	Следопыт	*См. описание*	Следопыт	*См. описание*
Речь	Оратор	Оратор	Оратор или Манипулятор	Оратор или Манипулятор
Спор	Переговорщик	Переговорщик	Переговорщик или Манипулятор	Переговорщик или Манипулятор
Схватка	Боец	Природа	Боец	Природа
Схватка со зверем	Боец или Охотник	Знаток зверей или Природа	Боец или Охотник	Знаток зверей или Природа

Финт

Сложность обычной проверки равна 0.
Это особый вид атаки. Использовав *Финт*, можно снизить *диспозицию* противника на вашу *степень успеха*. Если *Финт* использован против *Атаки*, это приводит к особому результату (тот, кто использовал *Финт* не проводит *проверку*).

Манёвр

Сложность обычной проверки равна 0.
Полученную при броске *степень успеха*, можно тратить на разные *эффекты*. Если *степень успеха* достаточно высока, можно потратить её сразу на несколько *эффектов*. При этом за одно *действие* нельзя использовать один и тот же *эффект* дважды.

- **Степень успеха 1**
  Эффект «препятствовать»: -1К штраф к броску противника при его следующем *действии*.
- **Степень успеха 2**
  Эффект «занять позицию»: +2К бонус к вашему броску при вашем следующем *действии*.
- **Степень успеха 3**
  Эффект «обезоружить»: До конца *схватки* лишить противника одного *оружия* или предмета *снаряжения* или заблокировать одну его *черту*. Такую *степень успеха* можно потратить на применение сразу двух *эффектов «препятство вать»* и *«занять позицию»*.

	А	З	Ф	М	Особенность
ВОЙНА					
Герой на передовой	+1у	—	—	—	—
Комбинированное вооружение	—	—	—	+1К	войска вооружены оружием ближнего и дальнего боя
Организационная структура	+1К	—	—	—	—
Правильная экипировка	—	—	—	—	+1К при броске для определения *диспозиции*
Припасы и боеприпасы	—	+1К	—	—	—
Стратегия	—	—	+1К	—	—
Фортификации	—	+1К	—	—	можно сочетать с *бонусом* от *оружия, припасов* и *боеприпасов*
ПЕРЕГОВОРЫ					
Блеф	—	—	+1у	—	—
Остроумие	+1К	—	—	—	—
Платёжеспособность	—	+1К	—	—	у вас должны быть деньги или драгоценности
Холодность и спокойствие	—	—	—	+1К	нельзя быть *в состоянии «Разозлённый»*
СПОР					
Доказательство	+1у	—	—	—	должны быть улики
Запугивание	—	—	+1у	+1у	—
Исполнение роли	—	—	—	—	+1К при проверке одного из *действий* (на выбор)

	А	З	Ф	М	Особенность
Обещание	—	+1К	—	—	—
Обман	—	—	+1у	+1у	—
Повторение	-1К	-1К	-1К	-1К	—
ПУТЕШЕСТВИЕ					
Карты	—	—	—	+1у	наличие карты
Местный проводник	—	—	—	—	+1К при проверке одного из *действий* (на выбор).
Нужные вещи	+1у	—	—	—	—
Припасы	—	+1у	—	—	—
РЕЧЬ					
Внешний вид	—	—	+1К	—	—
Высокое место	+1у	—	—	—	вас должны видеть
Настроение	—	+1у	—	—	—
Повторение утверждений	—	—	—	—	+1К при проверке одного из *действий* (на выбор)
ПОГОНЯ					
Грязные уловки	—	—	+1у	—	—
Карты	—	—	—	—	+1К при броске для определения *диспозиции*
Местные	—	—	—	—	+1К при проверке одного из *действий* (на выбор)
Правильный инструмент	+1у	—	—	—	нужно иметь соответствующее *снаряжение*

	А	З	Ф	М	Особенность
СХВАТКА					
Алебарда	+1К	+1К	-1К	-1К	двуручное *оружие*
Булава	—	—	—	—	крушит *броню*
Копьё	—	+1К	+1у	—	двуручное *оружие*
Крюк на верёвке	-1К	—	—	+1К, +1у	двуручное *оружие*
Лук	—	—	—	+2К	*Атака* против *Атаки* (*встречная проверка*), двуручное оружие
Меч	—	—	—	—	+1К при проверке одного из *действий* (на выбор)
Нож	—	—	—	*См. особенность*	обезоруживает противника, с копьём, луком, пращей или другим метательным *оружием*
Посох	—	—	+1К	—	слабый удар
Праща	—	—	—	+1К	Атака против Атаки (*встречная проверка*)
Топор	+1у	-1К	-1К	—	двуручное *оружие*
Щит	—	+2К	—	—	-1К при *проверках способности «Здоровье»*
СХВАТКА СО ЗВЕРЕМ					
Засидки и камуфляж	—	—	+1К	—	должны быть подготовлены заранее
Приманки	—	—	—	+1К	подходящее животное
Сети, ловушки и арканы	+1у	—	—	—	подходящий размер

©2019 Люк Крейн и Бен Морган. www.burningwheel.com ©2019 ООО «Студия «Пандора Бокс». www.tridevyatoe.ru Разрешается использовать только в личных целях.